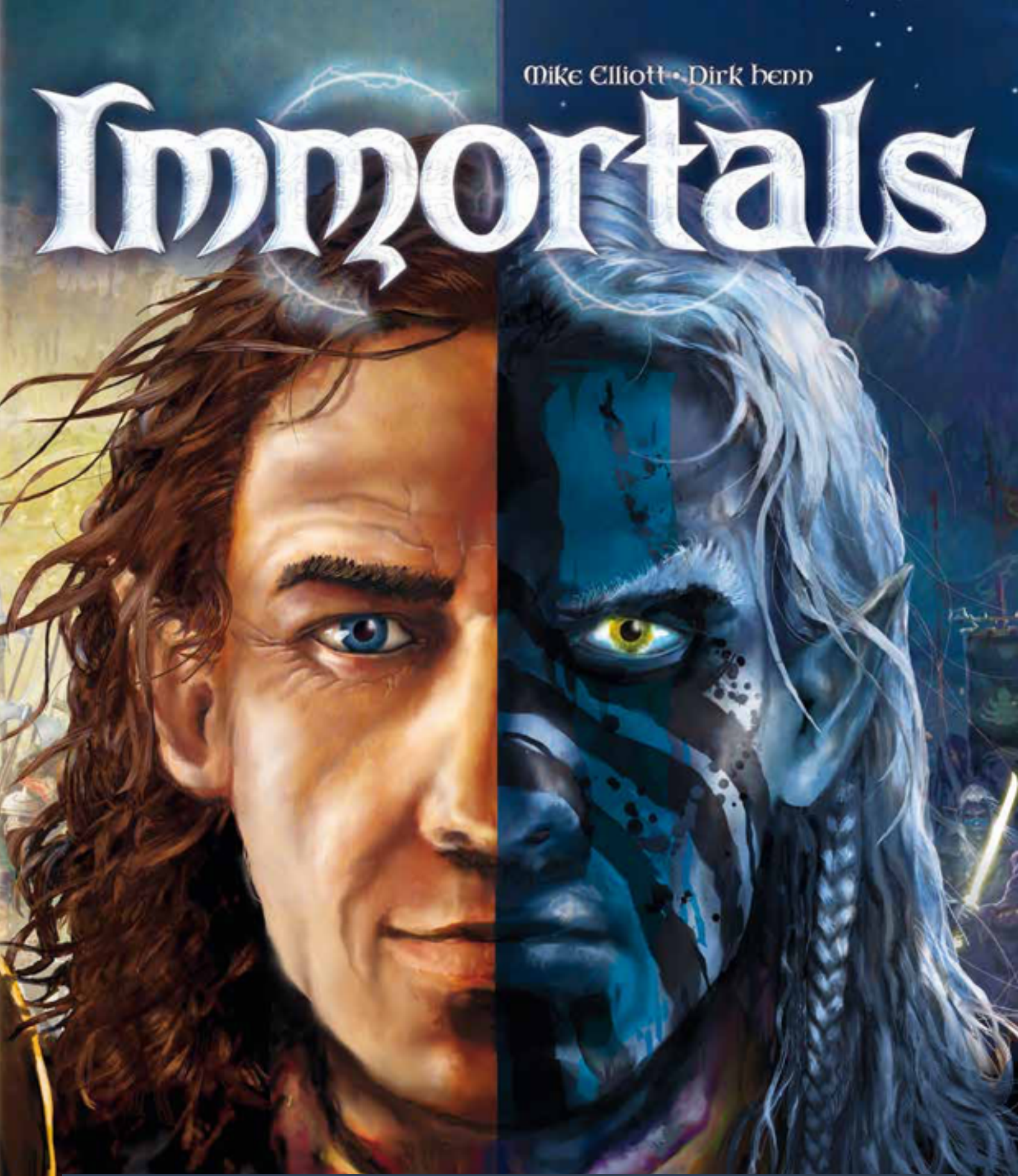
Mike Elliott • Dirk Henn

Immortals



Spielziel: Jedes Spiel schreibt ein neues Kapitel der Geschichte vom ewigen Kreislauf des Kampfes zwischen der Lichtwelt und der Schattenwelt. Armeen, besiegt in der einen Welt, werden in der anderen Welt zu neuem Leben erweckt. Das Ziel jedes Spielers ist es, mit Hilfe der eigenen Völker in beiden Welten Länder zu erobern und deren Ressourcen (Bewohner, Gold und Energie) effektiv zu nutzen. Für das Errichten von Bauwerken erhalten die Spieler wertvolle Siegpunkte, ebenso wie für die Kontrolle über diese Bauwerke, sowie Länder oder gar ganze Regionen am Ende einer jeden Spielrunde. Der Spieler, der am Ende die meisten Siegpunkte gesammelt hat, ist der Gewinner von Immortals.

Spielmaterial

• 1 Spielplan

Der Spielplan zeigt die Schattenwelt auf der linken Seite und die Lichtwelt auf der rechten Seite. Beide Welten weisen die gleichen 5 Regionen mit je 5 Ländern auf.

• 25 Länderkarten

Für jedes Land gibt es 1 Karte.

Oben auf jeder Karte befindet sich der Name des jeweiligen Landes sowie das Energie- und Goldeinkommen in der Schatten- und der Lichtwelt. Darunter ist dargestellt, wo auf der Welt das Land zu finden ist.

• 60 Konfliktkarten

Für jedes Land gibt es 1 Konfliktkarte für die Lichtwelt und 1 Konfliktkarte für die Schattenwelt. Zusätzlich gibt es für jede Licht- und jede Schatten-Region je 1 Jokerkarte.

*Anmerkung: Länder- und Konfliktkarten lassen sich am schnellsten am Hintergrund unterscheiden. Länderkarten zeigen die Licht- **und** Schattenwelt, während Konfliktkarten **nur eine** dieser Seiten zeigen.*

• 20 Blankokarten

Sie werden benötigt um zu verbergen, welche Aktionen ein Spieler nutzt und welche nicht.

• 20 Magiekarten

Für jeden Spieler ein Satz von 4 Magiekarten.

• 10 Rundenzählerkarten

Sie werden dazu benutzt, die aktuelle Runde anzuzeigen.

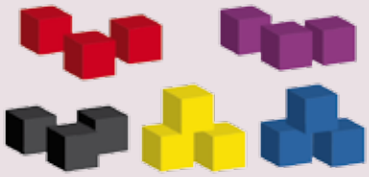
• 10 Völkerplättchen

5 Völker der Lichtwelt und 5 der Schattenwelt.

• 10 Völkertableaus

Es gibt 5 Licht- und 5 Schattenvölker. Jeweils ein Licht- und ein Schatten-Völkertableau werden zu einem Spielertableau zusammengesetzt. Ein Tableau hat zwei unterschiedliche Seiten. Die Rückseite (Völkerportrait) wird bei der Armeenverteilung zu Beginn des Spiels benötigt. Die Vorderseite wird im weiteren Verlauf des Spiels zur Planung der eigenen Aktionen verwendet. Sie zeigt einen Licht-Limbus (weißer Flügel) und einen Schatten-Limbus (schwarze Flügel), die beiden Völker und 10 Aktionsfelder.

• 225 Holzwürfel



Sie stellen die Armeen dar, je 45 in den 5 Spielerfarben. Zum Spielen werden nur 43 Armeen benötigt. 2 Armeen dienen als Ersatz.

• 20 grüne Würfel

Sie stellen die Bewohnerarmeen dar.

• 5 Siegpunktmarker & +60 Marker

Sie werden benutzt, um die aktuellen Siegpunkte der Spieler auf der Siegpunktleiste des Spielplans anzuzeigen.

• 50 Gebäudeplättchen

Schrein *Hauptstadt*

Die Plättchen sind doppelseitig bedruckt: Auf der einen Seite ist eine Hauptstadt, auf der anderen ein Schrein.

• 26 Portale

Sie bieten die Möglichkeit des Übergangs von der Licht- zur Schattenwelt oder umgekehrt.

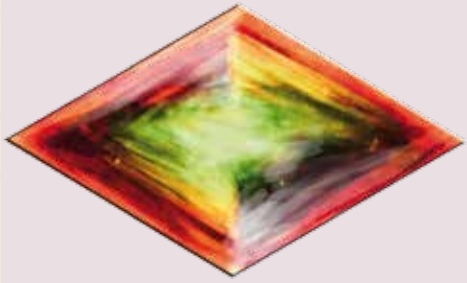
• 65 Goldmünzen

15x 1er, 22x 2er und 28x 5er

• 65 Energie Plättchen

15x 1er, 22x 2er und 28x 5er

• 1 Startspielermarker



• 1 dreiteiliger Würfelturm

Zur Durchführung der Kämpfe.

Der Würfelturm besteht aus den 3 Teilen: Trichter, Turm aus Karton und Auffangschale, die vor jedem Spiel zusammengesetzt werden.

Schale und Trichter des Würfelturmes bestehen – anders als hier abgebildet – aus durchsichtigem Kunststoff, damit alle Spieler einen besseren Einblick in die Kampfergebnisse haben. Die Abbildungen des Würfelturmes zeigen die Kunststoffteile zur besseren Erkennbarkeit in Schwarz.

• 1 Spielregel

Spielvorbereitung

1) Der **Spielplan** wird in der Mitte des Tisches platziert, er zeigt die Licht- und die Schattenwelt. Der **Würfelturm** wird zusammengesetzt und daneben gestellt.

2) Die **Gebäudeplättchen**, **Portale** und **Bewohnerarmeen** werden neben dem Spielplan als Vorrat bereitgelegt.

3) **Gold** und **Energie** werden nach Wert sortiert und ebenfalls als Vorrat neben dem Spielplan platziert.

4) Die **Rundenzählerkarten** werden nach ihrer Wertigkeit aufsteigend sortiert. Je nach Spieleranzahl werden unterschiedlich viele Runden gespielt:

3 Spieler: 7 Runden | 4 Spieler: 5 Runden | 5 Spieler: 5 Runden

Die benötigten Karten werden auf den Spielplan gelegt.

Es gibt mehr Rundenkarten als für das Grundspiel benötigt. Einigen sich die Spieler darauf, mehr Runden spielen zu wollen, stehen die extra Rundenkarten zur Verfügung.

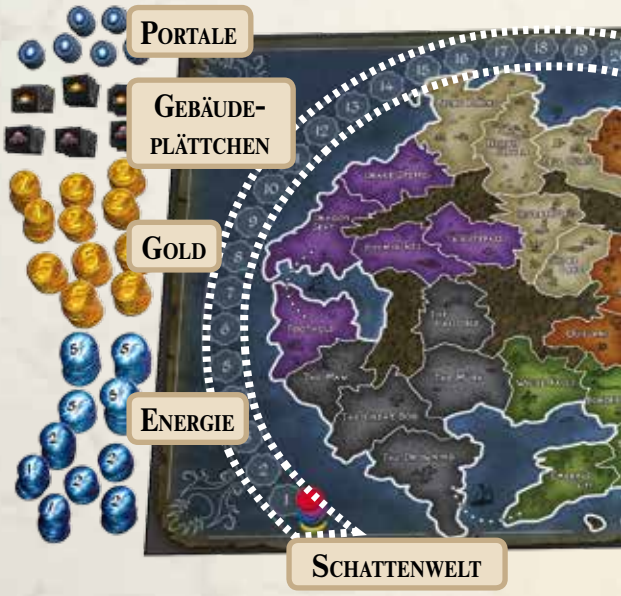
5) Die **Länder- und Konfliktkarten** werden auf die vorgesehenen Felder auf dem Spielplan gelegt.

6) Die **Völkerplättchen** werden nach Licht und Schatten sortiert und getrennt gemischt.

Jeder Spieler erhält von jeder Sorte ein Plättchen.

Er nimmt sich die entsprechenden Völkertableaus und fügt sie zu seinem **Spielertableau** zusammen.

Die Plättchen werden anschließend wieder zurück in die Schachtel gelegt.



7) **Jeder Spieler** wählt eine der 5 Spielerfarben aus und erhält folgendes Material:

43 Armeen, einen **Satz Magiekarten,** einen **Siegpunktmarker** und einen **+60 Marker** in seiner Farbe sowie **4 Blankokarten**. Der Siegpunktmarker wird auf das Feld 0 der Siegpunktleiste auf dem Spielplan gesetzt. Der +60 Marker wird neben das Feld 60 der Siegpunktleiste gelegt.

Nicht benötigtes Spielermaterial (bei weniger als 5 Spielern) wird zurück in die Schachtel gelegt.

8) Ein Startspieler wird auf beliebige Weise bestimmt und erhält den **Startspielermarker.**

Startrunde (Einsetzen der Armeen)

Alle Spieler drehen ihre Spielertableaus auf die Rückseite. In der Mitte des Tableaus befinden sich Felder mit Zahlen. Diese zeigen die Anzahl eigener Armeen, die der Spieler jetzt auf diesen Feldern platziert. In einem Feld platzierte Armeen bilden eine **Armeengruppe**. Die beiden Felder links und rechts außen werden nur im Spiel zu dritt und zu viert mit jeweils 2 Armeen versehen.

Zunächst stellt jeder Spieler eine beliebige Armeengruppe von seinem Spielertableau in sein Startland in der Lichtwelt und nimmt die entsprechende Länderkarte aus dem Stapel auf die Hand. Das Startland steht links außen auf dem Spielertableau. Anschließend stellt jeder Spieler 2 Armeen aus seinem Vorrat in das gleiche Land in der Schattenwelt.

Dann werden die verbliebenen Armeengruppen auf die Länder verteilt: Dazu werden die Konfliktkarten nach Licht- und Schattenwelt sortiert, getrennt gemischt und jeweils als verdeckter Stapel bereitgelegt. Der Startspieler zieht 5 Karten vom Schatten-Stapel, der 2. Spieler zieht 5 Karten vom Licht-Stapel usw. *(immer abwechselnd vom Licht- und Schatten-Stapel)*, bis jeder Spieler 5 Karten hat. Dann wählen alle Spieler gleichzeitig eine ihrer Konfliktkarten aus, wenn möglich von Ländern, auf denen sich noch keine Armeengruppe befindet, und legen sie verdeckt vor sich ab. Haben alle Spieler gewählt, werden die gewählten Karten aufgedeckt.

Reihum – beginnend beim Startspieler – setzt jeder Spieler eine **beliebige** Armeengruppe von seinem Spielertableau in das Land, das die ausgewählte Konfliktkarte zeigt (Licht- und Schattenwelt beachten!). Eine Jokerkarte berechtigt zur Auswahl eines unbesetzten Landes in der gezeigten Region.

Dann sucht er sich die entsprechende Länderkarte aus dem Stapel und legt sie zu seinen Magie- und Blankokarten. Die Konfliktkarte wird auf den Ablagestapel gelegt.

Anmerkung: *Ist ein Land in einer Welt besetzt, so kann es durchaus in der anderen Welt von einem anderen (oder demselben) Spieler besetzt werden.*

Spieler 1 *Spieler 2* *Spieler 3* *Spieler 4* *Spieler 5*

Beispiel: Dirk (rot) hat die Konfliktkarte Mountainhome in der Schattenwelt gewählt und stellt seine aus 10 Armeen bestehende Armeengruppe nach Mountainhome. Anschließend sucht er die Mountainhome Länderkarte aus dem Stapel und legt sie zu seinen Magiekarten. Die gewählte Konfliktkarte kommt auf den Ablagestapel.

Falls die Länderkarte bereits im Besitz eines anderen Spielers ist, so behält der Spieler stattdessen die gespielte Konfliktkarte und legt diese zu seinen Magiekarten.
Nur wenn keine der 5 Konfliktkarten zu einem unbesetzten Land gehört, wählt der Spieler eine beliebige Konfliktkarte und behält diese ohne eine Armeengruppe in das Land zu setzen.

Waren alle Spieler an der Reihe, gibt jeder Spieler die restlichen 4 Konfliktkarten verdeckt nach links weiter, ebenso den Startspielermarker. Jeder ergänzt seine neue Kartenhand mit einer Karte vom passenden Konfliktkartenstapel und die nächste Runde beginnt.
Ist ein Spieler an der Reihe und hat keine Armeengruppen mehr auf seinem Spielertableau, so wählt er eine der Konfliktkarten aus, die er behalten darf.

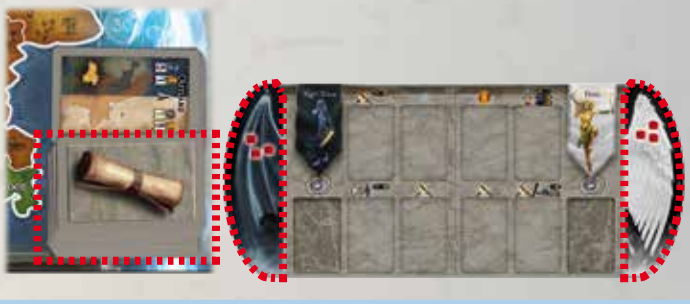
Wenn am Ende einer Runde kein Spieler mehr Armeengruppen auf seinem Spielertableau hat, endet die Startrunde. Jeder Spieler legt die 4 Konfliktkarten, die er zuletzt noch zur Auswahl hatte, zurück auf den jeweiligen Nachziehstapel. Jetzt erhält jeder Spieler die Summe der Energie- und Goldwerte, die auf den beiden Hälften des Spielertableaus angegeben sind, aus dem Vorrat.

Die beiden Konfliktnachziehstapel sowie der Ablagestapel werden nun zusammen gemischt und bilden **einen** neuen verdeckten Nachziehstapel, der auf dem entsprechenden Platz auf dem Spielbrett bereitgelegt wird. Dann drehen alle Spieler ihr Spielertableau auf die andere Seite und legen jeweils 3 Armeen aus ihrem Vorrat auf den Licht- und den Schatten-Limbus. Der Startspielermarker verbleibt bei dem Spieler, der ihn zu diesem Zeitpunkt besitzt.

Mike (lila) hat die Mountainhome Konfliktkarte der Lichtwelt gewählt und setzt eine seiner Armeengruppen nach Mountainhome. Da sich die Länderkarte bereits im Besitz von Dirk (rot) befindet, behält Mike (lila) die Konfliktkarte und legt sie zu seinen Magiekarten.

Anmerkung: Behaltene Konfliktkarten, durch die keine Armeen platziert wurden, müssen den Mitspielern nicht gezeigt werden.

Dirk (rot) erhält insgesamt 9 Energie und 7 Gold aus dem Vorrat.



Befüllung des Würfelturms

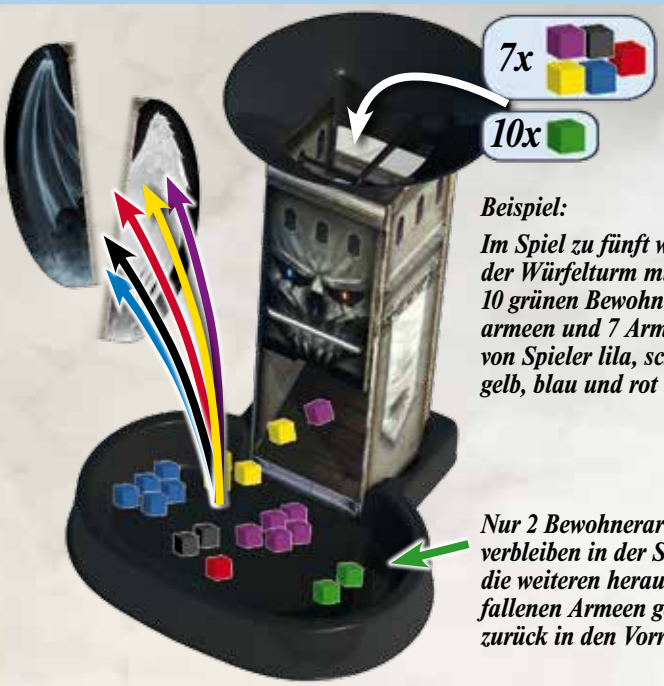
Der Würfelturm wird zum Start befüllt:

Je 7 Armeen aus dem Vorrat jedes Spielers sowie 10 Bewohnerarmeen werden zusammen in den Turm geworfen.

Die herausgefallenen Spielerarmeen können die entsprechenden Spieler beliebig auf ihren Licht- und Schatten-Limbus auf ihrem Spielertableau verteilen.

Alle bis auf 2 herausgefallene Bewohnerarmeen werden aus der Schale zurück in den Vorrat gelegt.

Armeen, die jetzt noch im Vorrat eines Spielers sind, werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.



Beispiel:
Im Spiel zu fünft wird der Würfelturm mit 10 grünen Bewohnerarmeen und 7 Armeen von Spieler lila, schwarz, gelb, blau und rot befüllt.

Nur 2 Bewohnerarmeen verbleiben in der Schale, die weiteren herausgefallenen Armeen gehen zurück in den Vorrat.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über eine Spielerzahl-abhängige Anzahl an Runden (s. Bild rechts).

In jeder dieser Runden werden die gleichen Phasen in der gleichen Reihenfolge ausgeführt:

- **Verstärkung**
- **Aktionen planen**
- **Aktionen durchführen**
- **Wertung**

Anschließend wird die oberste Rundenzählerkarte zurück in die Schachtel gelegt und es beginnt eine neue Runde. Dieser Ablauf wird bis zur letzten Runde fortgeführt, danach endet das Spiel.

Die Phasen im Detail:

Verstärkung

Jeder Spieler zieht eine Konfliktkarte.

Anschließend darf jeder Spieler für je 3 Armeen in einem Limbus 1 dieser Armeen als Verstärkung in ein Land mit eigenen Armeen in der entsprechenden Welt dazusetzen.

Das Einsetzen der Armeen aus den Limbi erfolgt im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler.

Dirk (rot) hat im Schatten-Limbus 5 Armeen, im Licht-Limbus 1. Er darf 1 der 5 Armeen aus dem Schatten-Limbus in eines seiner Länder in der Schattenwelt platzieren. Da er keine 3 Armeen im Licht-Limbus hat, darf er keine Armeen in die Lichtwelt stellen.

Aktionen planen

Jetzt planen alle Spieler gleichzeitig, welche Aktionen sie in dieser Runde ausführen möchten. Dazu legen die Spieler ihre Karten verdeckt auf ihrem Spielertableau ab.

Jedes Tableau hat 10 Aktionsfelder – 8 Armee- und 2 Magiefelder. Länder und Konfliktkarten dürfen nur auf die Armeenfelder gespielt werden, Magiekarten nur auf die Magiefelder. Die Aktionen der Armeenfelder sind jeweils über dem Feld abgebildet. Die Aktionen der Magiekarten befinden sich auf den Magiekarten.

Eine Aktion kann ausgeführt werden, wenn das entsprechende Aktionsfeld mit einer verdeckten Karte belegt wird. Jedes Aktionsfeld kann, muss aber nicht belegt werden.

Eine **Länderkarte** auf einem Armeefeld gilt in der Welt, in der der Spieler Armeen in dem entsprechenden Land besitzt. Besitzt der Spieler in beiden Welten Armeen in diesem Land, so kann er sich entscheiden, für welche Welt die Karte gelten soll. Nach Ausführung der Aktion nimmt der Spieler die Karte **zurück auf die Hand**.

Der grün markierte Bereich kann mit Konflikt-, Länder- und Blanko-Karten belegt werden. Auf die beiden rot markierten Felder können Magiekarten oder Blankokarten gespielt werden.

Ani besitzt Mountainhome in der Licht-, nicht aber in der Schattenwelt. Spielt sie also die links gezeigte (Länder-)Karte auf ein Armeefeld, so kann sie nur in der Lichtwelt Wirkung entfalten.

Eine **Konfliktkarte** gilt im angezeigten Land der dargestellten Welt. Nach Ausführung der Aktion legt der Spieler die Karte auf den **Ablagestapel** der Konfliktkarten.

Die **Blankokarten** dienen dazu, den Mitspielern nicht preisgeben zu müssen, auf welche der Aktionen ein Spieler verzichten möchte. Wird eine solche auf ein beliebiges Aktionsfeld gespielt, so verzichtet der Spieler auf diese Aktion.

Blankokarte

Konfliktkarte

Diese Konfliktkarte wirkt entsprechend ihrer Hintergrundfarbe nur in der Schattenwelt.

Ist eine Aktion nicht möglich (egal aus welchem Grund) oder will der Spieler die Aktion nicht ausführen, so erhält er eine **Kompensation**. Er nimmt sich **1 Gold** oder **1 Energie** aus dem Vorrat.

Die Phase ist beendet, sobald jeder Spieler erklärt hat, dass er mit der Planung seiner Aktionen fertig ist.

Die Armeenfelder:

Gold verdienen

Der Spieler erhält die auf der Karte angezeigte Anzahl Goldmünzen aus dem Vorrat, sofern er in dem entsprechenden Land mindestens eine Armee besitzt. Jokerkarten dürfen nicht auf dieses Aktionsfeld gespielt werden.

Beispiel: Der Spieler besitzt Armeen in Shorelake in der Lichtwelt und nimmt sich somit 5 Gold aus dem Vorrat.

Energie erhalten

Der Spieler erhält die auf der Karte angezeigte Anzahl Energie aus dem Vorrat, sofern er in dem entsprechenden Land mindestens eine Armee besitzt. Jokerkarten dürfen nicht auf dieses Aktionsfeld gespielt werden.

Beispiel:

Der Spieler besitzt Armeen in Tribute Pass in beiden Welten. Er muss sich entscheiden, aus welcher Welt er nun Energie erhalten möchte. Er wählt die Schattenwelt und nimmt sich 6 Energie aus dem Vorrat.

Erwecken 3

Für den Preis von 2 Energie und 1 Gold darf der Spieler 3 Armeen aus dem passenden Limbus in das gespielte Land stellen, sofern er im gespielten Land schon mindestens eine Armee besitzt.

Anmerkung: *Hat ein Spieler weniger als 3 Armeen im entsprechenden Limbus, kann er nur diese ins Land stellen.*

Beispiel: Dirk (rot) besitzt Armeen in Emerald Cliff der Lichtwelt und platziert weitere 3 Armeen aus seinem Licht-Limbus in Emerald Cliff.

Bauen

Diese Aktion steht jedem Spieler zur Verfügung, die Kosten sind jedoch je nach Volk unterschiedlich. Für den auf dem Spielertableau angezeigten Preis darf der Spieler im gespielten Land ein Portal, einen Schrein oder eine Hauptstadt errichten, sofern er in dem Land mindestens eine Armee besitzt. Er bezahlt den angegebenen Preis an Gold und/oder Energie und platziert das entsprechende Plättchen aus dem Vorrat in dem gespielten Land.

Beispiel: Das Volk „Elves" muss für ein Portal 4 Energie bezahlen.

Der Spieler hat die Licht-Konfliktkarte für Treehome gespielt. Dort besitzt er 2 Armeen.

Jetzt kann er für 4 Energie ein Portal bauen.

Effekte der Gebäude

Portal

Für den Bau eines Portals erhält der Spieler sofort 1 Siegpunkt. Ab sofort können Armeen von diesem Land in das gleiche der anderen Welt angreifen oder bewegt werden *(aber nicht umgekehrt!!)*.

Beispiel: Mike (lila) kann durch das Portal Ani (blau) in Heartwood angreifen.

Schrein

Für den Bau eines Schreines erhält der Spieler sofort 1 Siegpunkt. Bei einer Wertung erhält der Besitzer eines Landes mit einem Schrein 1 Siegpunkt.

Hauptstadt

Für den Bau einer Hauptstadt erhält der Spieler sofort 2 Siegpunkte. Bei einer Wertung erhält der Besitzer eines Landes mit einer Hauptstadt 1 Siegpunkt.

Achtung: • *In einem Land kann es entweder einen Schrein* ***oder*** *eine Hauptstadt geben.*

• *In jeder Region kann es nur eine Hauptstadt geben.*

Angriff

Ein Angriff erfolgt aus einem Land mit eigenen Armeen in ein benachbartes Land, das entweder unbesetzt oder von Armeen eines Mitspielers besetzt ist. Die gespielte Karte definiert dabei nicht das Angriffsland, sondern bestimmt das Verhalten der Bewohnerarmeen im angegriffenen Land.

Zeigt die gespielte Karte…

a) **das angegriffene Land**, so kämpfen die Bewohner für den Angreifer.

b) **das angreifende Land**, so sind die Bewohner neutral und kämpfen nicht.

c) **ein unbeteiligtes Land**, so kämpfen die Bewohner für den Verteidiger oder für sich selbst, wenn das Land noch unbesetzt ist.

(Siehe „Ein Kampf im Detail", S. 13)

Ani (blau) greift von Forge Fire aus Heartwood an, in dem Mike (lila) Armeen besitzt. Je nach gespielter Länder- oder Konfliktkarte reagieren die Bewohnerarmeen unterschiedlich:

Angriff oder Armeebewegung

Die gespielte Karte ermöglicht entweder

• Angriff (siehe S.10) oder

• Armeebewegung für 1 Gold:

Der Spieler darf beliebig viele eigene Armeen von dem Land auf der gespielten Karte in ein anderes Land mit mindestens einer eigenen Armee ziehen. Dabei muss der Weg zum Zielland über angrenzende Länder mit jeweils mindestens einer eigenen Armee führen.

Mindestens 1 Armee muss im Land zurückbleiben.

Anmerkung: Der Weg darf auch durch ein Portal führen.

Beispiel: Dirk (rot) bewegt 4 seiner Armeen aus White Falls über Borderland nach Treehome. 2 seiner Armeen lässt er in White Falls zurück.

Individuelle Aktionsmöglichkeit der Schattenvölker:

Bauen: Schrein (Demons)

Der Spieler darf für 2 Energie einen Schrein im Land der gespielten Karte bauen, sofern er in dem Land mindestens eine Armee besitzt.

Gold verdienen (Orcs)

Eine weitere Aktion: Gold verdienen (siehe S.9)

Erwecken 3 (Necromancers)

Eine weitere Aktion: Erwecken 3 (siehe S.9)

Angriff (Night Elves)

Eine weitere Aktion: Angriff (siehe S.10).

Dieser Angriff kostet 2 Energie und 1 Gold.

Angriff (Trolls)

Eine weitere Aktion: Angriff (siehe S.10).

Dieser Angriff kostet 1 Energie und 2 Gold.

Die Magiefelder:

Jeder Spieler hat vier unterschiedliche Magiekarten:

Erwecken 5

Der Spieler verteilt 5 Armeen aus einem seiner Limbi in beliebige Länder der gleichen Welt, in denen er mindestens eine eigene Armee besitzt.

Die Aktion kostet 4 Energie und 1 Gold.

Beispiel: Dirk (rot) bezahlt 4 Energie und 1 Gold um 5 seiner Armeen im Licht-Limbus in seine Länder der Lichtwelt zu verteilen.

Konfliktkarte oder Startspielermarker

Der Spieler darf entweder…

a) 1 Konfliktkarte vom Nachziehstapel ziehen

Oder:

b) den Startpielermarker nehmen und vor sich ablegen. Die Reihenfolge, in der die Spieler ihre Aktionen in dieser Runde ausführen, ändert sich nicht. Besitzt der Spieler den Startspielermarker noch am Ende der Runde, so wird er der neue Startspieler der nächsten Runde.

Diese Aktion kostet 1 Gold.

Beispiel: Dirk (rot) bezahlt 1 Gold und nimmt sich den Startspielermarker, um in der nächsten Runde Startspieler zu sein.

Schrein bauen oder Länderkarte übernehmen

Der Spieler darf entweder…

a) einen Schrein in ein beliebiges Land bauen, in dem er mindestens eine eigene Armee besitzt und in dem noch kein Schrein/keine Hauptstadt steht (siehe S.10)

Oder:

b) der Spieler wählt ein Land auf dem Spielplan, in dem er mindestens 1 Armee hat und für das er nicht die Länderkarte besitzt. Dann vergleicht er die Anzahl der eigenen Armeen in dem Land mit der Anzahl der Armeen des Mitspielers im gleichen Land in der anderen Welt. Besitzt er mehr Armeen als der Mitspieler, so muss dieser die Länderkarte übergeben, auch wenn sich diese noch auf seinem Spielertableau befindet. Hat er weniger oder gleich viele Armeen, passiert nichts.

Diese Aktion kostet 2 Energie und 2 Gold.

Beispiel: Dirk (rot) bezahlt 2 Energie und 2 Gold um die Armeen im Land Tributepass in der Licht- und Schattenwelt zu vergleichen. Da er mehr Armeen hat als Ani (blau), erhält Dirk (rot) sofort die Länderkarte Tributepass von Ani (blau).

2 Konfliktkarten oder Erwecken 2

Der Spieler darf entweder…

a) 2 Konfliktkarten vom Nachziehstapel ziehen

Oder:

b) 2 Armeen aus einem Limbus in beliebige Länder der gleichen Welt platzieren, in denen er mindestens eine eigene Armee besitzt.

Diese Aktion kostet 2 Gold.

Beispiel: Dirk (rot) bezahlt 2 Gold und zieht 2 Konfliktkarten vom Nachziehstapel.

Ein Kampf im Detail:

Alle Kämpfe werden mit Hilfe des Würfelturms ausgetragen.

Der angreifende Spieler zieht mit einer beliebigen Anzahl seiner im angreifenden Land stationierten Armeen in das Zielland, er muss jedoch mindestens 1 Armee im Land zurücklassen.

Um den Kampf auszuführen, werden alle Armeen, die jetzt in der Schale liegen, herausgenommen. Falls keine Bewohnerarmee darunter ist, wird eine aus dem Vorrat zugefügt. Wenn mehr als 3 Bewohnerarmeen darunter sind, wird 1 in den Vorrat zurückgelegt.

Diese Armeen werden zusammen mit den ins Land gezogenen Armeen des Angreifers sowie den Armeen des Verteidigers in den Turm geworfen.
Auch wenn der Angriff in ein unbesetztes Land erfolgt, werden die Armeen des Angreifers sowie die aus der Schale in den Turm geworfen.

Dabei bleiben einerseits einige dieser Würfel im Turm, andererseits fallen Würfel mit heraus, die vorher im Turm liegen geblieben waren.

Daraus resultiert ein zufälliges Ergebnis.

Beispiel:
Mike (lila) greift mit 2 Armeen aus The Murk die 2 Armeen von Frank (gelb) in White Falls an.

In der Würfelturmschale befinden sich noch 1 blaue, 3 lilane, 1 rote und 2 grüne (Bewohner-) Armeen. Alle Armeen werden vorsichtig herausgenommen.

Ein Spieler wirft nun die Angriffs- und Verteidigerarmeen und die Armeen aus der Schale zusammen in den Würfelturm.

Wichtig: *Der Turm darf nicht absichtlich geleert werden (erst nach dem Spiel!). Sollten einmal während des Spieles unabsichtlich Würfel herausfallen, bleiben diese einfach in der Schale liegen. Sie werden beim nächsten Kampf wieder mit in den Turm geworfen.*

Das Kampfergebnis - Angriff in ein unbesetztes Land

Die Bewohner kämpfen für den Angreifer oder sind neutral:

Es muss mindestens eine Armee des Angreifers aus dem Turm fallen, um den Kampf zu gewinnen. Die aus dem Turm gefallenen Armeen des Angreifers werden auf das angegriffene Land gesetzt. Die Bewohnerarmeen sowie die Armeen unbeteiligter Spieler bleiben in der Schale.

Die Bewohner kämpfen gegen den Angreifer:

Zunächst werden genau so viele Armeen des Angreifers wie Bewohnerarmeen aus der Schale genommen. Die Bewohnerarmeen gehen zurück in den Vorrat, die Armeen des Spielers werden **in den Limbus der anderen Welt** gelegt. Verbleiben jetzt noch Armeen des Angreifers in der Schale, so hat er den Kampf gewonnen und setzt diese Armeen in das angegriffene Land. Armeen unbeteiligter Spieler bleiben in der Schale.

Beispiel: Frank (gelb) hat ein unbesetztes Land der Lichtwelt angegriffen. Da er die Konfliktkarte eines unbeteiligten Landes gespielt hat, kämpfen die Bewohner dabei gegen ihn. Frank (gelb) hat 3 Armeen und die sich verteidigenden Bewohner (grün) 2 Armeen in der Würfelturmschale:

Das Ergebnis ist also 3 zu 2 für den Angreifer Frank (gelb).

Hat der Angreifer den Kampf gewonnen und Armeen in das angegriffene Land gesetzt, erhält er nun die entsprechende **Länderkarte** vom Stapel, wenn die Karte noch keiner besitzt, ansonsten muss der Besitzer der Karte diese an den Angreifer aushändigen, selbst wenn sie noch auf seinem Spielertableau für eine Aktion verplant ist.

Hat der Angreifer den Kampf verloren, passiert nichts.

Das Kampfergebnis - Angriff in einem besetzten Land:

Um das Kampfergebnis zu ermitteln, werden die herausgefallenen Armeen von Angreifer und Verteidiger in der Turm-Schale gezählt.

Die Bewohnerarmeen zählen dabei je nach gespielter Karte für eine der beiden Seiten oder bleiben neutral (siehe Seite 10).

Neutrale Bewohnerarmeen sowie Armeen von nicht am Kampf beteiligten Mitspielern werden nicht berücksichtigt und bleiben nach dem Kampf in der Schale liegen.

Die Partei mit mehr Armeen in der Schale gewinnt den Kampf.

Die Armeen des Verlierers und genauso viele des Siegers kommen aus der Schale **in den Limbus der anderen Welt** des entsprechenden Spielers. ***Wichtig:*** *Haben die Bewohnerarmeen für den Sieger gekämpft, werden diese zuerst mit den Armeen des Verlierers verrechnet und aus der Schale genommen. Erst dann nimmt der Angreifer seine Armeen, damit er insgesamt gleich viele Armeen aus der Schale entfernt.*

Seine übrigen Armeen platziert der Sieger im umkämpften Land. *Anmerkung: Bewohnerarmeen werden niemals in ein Land gesetzt!*

Hat der Angreifer gewonnen, erhält er als neuer Besitzer des Landes die **Länderkarte** von dem Mitspieler, der sie aktuell besitzt, auch wenn sich diese noch auf seinem Spielertableau befinden sollte.

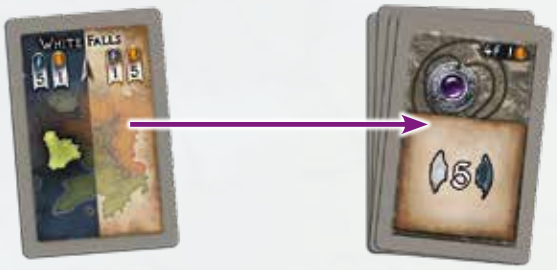
Hat der Verteidiger gewonnen, behält der aktuelle Besitzer die Länderkarte.

Endet ein Kampf unentschieden, kommen alle Armeen beider Parteien jeweils **in den Limbus der anderen Welt**. Die Länderkarte kommt zurück in den Vorrat, wenn sie bei einem der Beteiligten war. War sie bei einem Unbeteiligten, verbleibt sie dort.

Zwei gelbe Armeen werden in den Schatten-Limbus gesetzt, die 2 grünen Armeen werden zurück in den Vorrat gelegt. Frank setzt die verbliebene gelbe Armee auf das angegriffene Land und erhält, wenn er sie noch nicht hat, die entspechende Länderkarte (vom Stapel oder von einem Mitspieler).

Beispiel: Der Angreifer Mike (lila) hat 4 Armeen und der Verteidiger Frank (gelb) 3 in der Würfelturmschale. Die grüne Bewohnerarmee wird in diesem Kampf zum Ergebnis des Angreifers hinzugezählt, denn der Spieler hat die Karte des angegriffenen Landes gespielt. Das Ergebnis ist also 5 zu 3 für den Angreifer Mike (lila).

Beispiel: Frank (gelb) hat verloren und nimmt alle seine 3 Armeen aus der Schale und legt sie in seinen Licht-Limbus. Der Angreifer Mike (lila) muss nun ebenfalls 3 Armeen aus der Schale nehmen. Da die Bewohnerarmee aber für ihn gekämpft hat, geht sie als erstes aus der Schale, so dass Mike nur noch 2 seiner Armeen in seinen Licht-Limbus stellen muss. Die restlichen 2 seiner Armeen setzt er nach White Falls.



Beispiel: Mike (lila) erhält jetzt die Länderkarte White Falls vom früheren Besitzer und legt diese zu seinen Handkarten.

Aktionen durchführen

Die Aktionen werden nacheinander im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler, ausgeführt.

Der Spieler am Zug führt **eine beliebige** seiner geplanten Aktionen durch, indem er **eine** auf dem Spielertableau liegende verdeckte Karte aufdeckt und ausführt. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ist ein Spieler an der Reihe, der nur noch Blankokarten auf seinem Spielertableau hat oder möchte er keine weiteren Aktionen mehr ausführen, so passt er und bekommt eine **Kompensation**:
Er nimmt sich **1 Gold oder 1 Energie** aus dem Vorrat. Anschließend nimmt er alle noch verbliebenen Karten von seinem Spielertableau zurück auf die Hand. Solange seine Mitspieler noch Aktionen ausführen, bekommt der Spieler jedes Mal, wenn er am Zug wäre, eine Kompensation.

Haben alle Spieler ihre Aktionen ausgeführt oder gepasst, endet die Runde und es folgt die Wertung.

Beispiel: Dirk (rot) ist Startspieler und darf als erstes eine Aktion durchführen. Er wählt eine seiner Kampfaktionen.

Beispiel: Mike (lila) hat noch zwei Karten auf seinem Spielertableau. Er deckt eine Blankokarte auf und passt. Er nimmt sich 1 Energie aus dem Vorrat.

Anmerkung: Es ist jederzeit erlaubt, die eigenen gespielten Karten anzusehen.

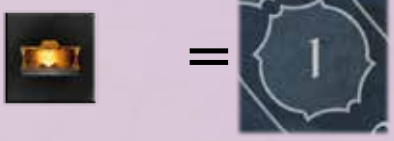
Wertung

Jeder Spieler – angefangen beim Spieler links vom Startspieler, dann reihum – erhält seine Punkte für diese Runde:

- **1 Siegpunkt für je 2 Länder in seinem Besitz**

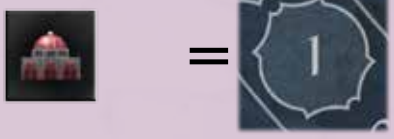
Beispiel: Dirk (rot) besitzt diese Runde 5 Länder und erhält so 2 SP.

- **1 Siegpunkt für jeden Schrein in einem seiner Länder**



Beispiel: Frank (gelb) besitzt diese Runde 2 Länder mit einem Schrein und erhält 2 SP.

- **1 Siegpunkt für jede Hauptstadt in einem seiner Länder**



Beispiel: Frank (gelb) besitzt diese Runde 1 Land mit einer Hauptstadt und erhält 1 SP.

• **2 Siegpunkte für jede Region, in der der Spieler genau 3 oder 4 Länder besitzt.**

Beispiel:
Ani (blau) besitzt diese Runde 3 Länder in einer Region der Lichtwelt und erhält dafür 2 Siegpunkte.

• **3 Siegpunkte für jede Region, in der der Spieler alle 5 Länder besitzt.**

Beispiel:
Mike (lila) besitzt diese Runde alle 5 Länder einer Region der Lichtwelt. Damit erhält er 3 Siegpunkte.

Hat jeder Spieler seine Siegpunkte für diese Runde bekommen, wird die oberste Rundenzählerkarte in die Schachtel gelegt.

Dann beginnt die nächste Runde.

Anmerkung: *Überschreitet ein Spieler das 60-Feld der Siegpunktleiste, nimmt er sich seinen +60 Marker und setzt seinen Siegpunktmarker bei Feld 1 weiter.*

Spielende

Nach der letzten Runde endet das Spiel.

Es gewinnt der Spieler, der jetzt die meisten Siegpunkte aufweist.

Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, so gilt unter ihnen derjenige als Gewinner, der die meisten Armeen auf dem Spielplan hat. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

Autoren: Mike Elliott und Dirk Henn, mit besonderem Dank an Ethan Pasternack.

© Copyright 2017 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.